

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

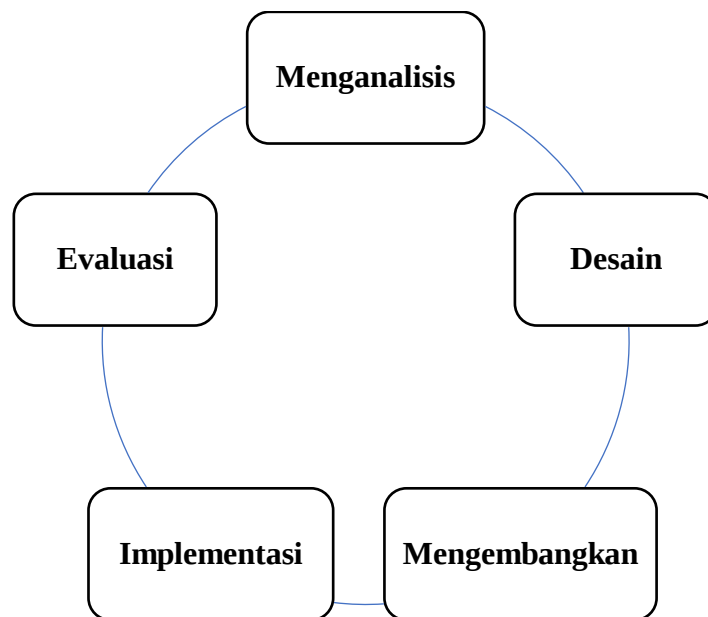
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap design dan *development*, peneliti merancang media pembelajaran *Google Slide* dengan elemen-elemen visual yang menarik, seperti Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&d) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk media berbasis google slide. R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui fenomena, tetapi juga untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, “Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (tahap bisa *multi years*). (Sugiyono, 2017)

Proses ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran yang terstruktur, termasuk pemilihan elemen-elemen visual dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam tahap ini, media yang dirancang diuji coba dan diperbaiki untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, tahap

Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Metode R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran berbasis Google Slide yang efektif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP

Negeri 6 Lahewa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Tahapan dalam model pengembangan ADIIE memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan solusi yang efektif dan efisien. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil yang dicapai. Dengan mengikuti tahapan yang terstruktur, proses pengembangan dapat lebih terarah, terukur, dan menghasilkan produk atau solusi yang lebih berkualitas. Melalui tahapan ini, setiap aspek dari perencanaan hingga penerapan solusi dapat dipertimbangkan dengan cermat untuk mencapai tujuan yang diinginkan, berikut adalah tahapan pada model pengembangan ADIIE antara lain :

3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah yang ada dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan siswa, serta menganalisis tujuan pembelajaran. Hal ini mencakup:

- Menilai kesenjangan antara kondisi saat ini dengan kondisi yang diinginkan dalam pembelajaran.
- Mengidentifikasi karakteristik siswa dan media yang sesuai.
- Menentukan tujuan dan hasil yang ingin dicapai.

3.2.2 Tahap Desain

Setelah melakukan analisis, tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti merancang detail tentang materi, format, dan struktur media pembelajaran.

- Membuat cetak biru atau rencana media pembelajaran (misalnya Google Slide).
- Menentukan tujuan pembelajaran secara lebih spesifik.
- Merancang interaksi dan elemen-elemen yang akan dimasukkan (gambar, teks, animasi, video, dsb.).
- Menyusun timeline media pengembangan.

3.2.3 Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah proses pembuatan dan pengujian prototipe media pembelajaran yang telah dirancang. Peneliti mengembangkan materi dan konten sesuai dengan desain yang telah dibuat.

- Menjelaskan konten media (misalnya presentasi slide di Google Slide).
- Melakukan uji coba dengan sekelompok kecil siswa untuk melihat apakah media tersebut efektif dan menarik.
- Mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan dan revisi.

3.2.4 Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti akan menguji sejauh mana media ini dapat digunakan dalam skala yang lebih besar.

- Menerapkan media pembelajaran di kelas.
- Mengamati respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.
- Mengidentifikasi hambatan atau tantangan dalam penggunaan media.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (Evaluation) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

- Menilai apakah tujuan pembelajaran tercapai dengan menggunakan media tersebut.
- Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai penggunaan media.
- Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut.

3.3 Desain Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi atau isi adalah validator yang memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran ekonomi. Untuk mengecek validitas materi, peneliti menunjuk instruktur Guru Mata Pelajaran untuk

memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu Bapak Wepirman Zalukhu,. S.Pd. Selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini.

Sania marta mevia (2022), Kisi-kisi ini digunakan untuk memancarkan kelayakan materi pembelajaran dan teknik penyajiannya dalam proses pendidikan. Instrumen ini memiliki beberapa aspek yang meliputi kelayakan isi , keakuratan materi , pendukung materi , kemutakhiran materi , kelayakan penyajian , dan pendukung penyajian . Setiap aspek terdiri dari indikator yang lebih spesifik, yang masing-masing dinilai dengan skor 1 hingga 4.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	1. kelengkapan materi					
		2. keluasan materi					
		3. kedalaman materi					
	Keakuratan materi	4. keakuratan konsep dan defenisi					
		5. keakuratan contoh					
		6. keakuratan soal					
		7. keakuratan gambar					
	Pendukung materi pembelajaran	8. kemenarikan materi					
		9. mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut					

	Kemutakhiran materi	10. kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	11. keruntutan penyajian					
	Pendukung penyajian	12. soal latihan pada akhir kegiatan belajar					
	Penyajian pembelajaran	13. keterlibatan peserta didik					
	Kelengkapan penyajian	14. bagian pendahuluan					
		15. bagian isi					

(Sania Marta Mevia, 2022)

b. Ahli Bahasa

Seorang ahli bahasa adalah individu yang telah mendalami suatu bahasa secara mendalam, memiliki kompetensi, dan pengetahuan yang cukup untuk memastikan kesesuaian bahasa dalam media pembelajaran. Pada bagian ini, yang melakukan validasi ahli bahasa adalah bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli bahasa yang digunakan dalam penelitian ini. Sania marta mevia (2022) instrumen Kisi-kisi adalah rancangan atau pedoman yang digunakan untuk menilai kualitas bahasa dalam suatu instrumen penelitian (seperti kuesioner atau pedoman wawancara).

Ahli bahasa merupakan individu yang memiliki kompetensi linguistik dan pengetahuan mendalam mengenai struktur, fungsi, serta penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran, keberadaan ahli bahasa berperan penting untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah kebahasaan, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Sania Marta Mevia (2022), ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menilai kualitas bahasa dalam suatu instrumen penelitian, seperti angket atau pedoman wawancara. Penilaian ini mencakup kelugasan bahasa, keefektifan kalimat, kesesuaian struktur, serta keterpahaman teks bagi peserta didik.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Penilaian bahasa	Lugas	1. ketepatan struktur kalimat					
		2. keefektifan kalimat					
		3. kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan					
	Komunikatif	4. komunikatif (bahasa mudah dipahami)					
		5. ketepatan penggunaan kaidah bahasa					
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6. kemampuan berpikir kritis					
		7. kesesuaian dengan perkembangan					

		intelektual peserta didik					
		8. kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik					
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9. keruntutan keterpaduan antar kegiatan belajar					
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. kalimat dalam media <i>google slide</i> sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami					

(Sania Marta Mevia, 2022)

c. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini merupakan ahli yang mengatur warna, gambar. Selain itu, ahli media bertugas untuk memastikan kecocokan desain dari media pembelajaran *Google Slide* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Ahli media pada penelitian ini yaitu Bapak Wahyuutra Adilman Telaumbanua, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen Pendidikan Ekonomi. Berikut ini adalah rincian mengenai instrumen lembar validasi ahli desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Susilana dan Riyana (2020), validasi oleh ahli media bertujuan untuk menjamin kelayakan tampilan media dari sisi grafis dan teknis. Mereka menekankan pentingnya konsistensi desain, kejernihan visual, serta kompatibilitas

media dengan perangkat digital seperti proyektor, laptop, dan platform pembelajaran online (misalnya Google Slide).

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Kegrafisan	Kualitas gambar	1. ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran					
		2. keakuratan gambar dengan materi					
		3. kejelasan gambar					
	Ketepatan teks	4. ketepatan teks					
		5. ketepatan penggunaan teks					
		6. proporsi teks pada halaman					
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. keserasian warna pada teks					
		8. ketepatan warna dalam memperjelas materi					
		9. penyajian media <i>Google Slide</i> mendukung peserta didik untuk terlibat dalam belajar					

Penyajian	Penyampaian	10. penyajian media <i>Google slide</i> melalui Proyektor					
		11. penyajian gambar menarik					
Pemanfaatan media	Kesesuaian media	12. pemilihan media <i>Google Slide</i> berbantuan sudah tepat					
		13. tampilan cover media menarik					

3.4 Subjek Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap,yaitu :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Sebagai target pada uji coba kelompok kecil yakni kelas VII SMP Negeri 6 Lahewa. Pada tahap ini, uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Lahewa.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba pada skala kecil telah dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba pada skala yang lebih besar. Uji coba ini melibatkan seluruh populasi peserta didik di kelas kelas VII SMP Negeri 6 Lahewa.

, sebanyak 1 kelas yang terdiri dari 21 siswa . Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta efektivitas penggunaan media pembelajaran *Google Slide*.

3.5 Jenis Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *Google Slide* ini terdiri dari dua data yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam dan menyeluruh tentang suatu fenomena dengan mempertimbangkan konteks alami tempat fenomena itu terjadi. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif (Rachman et al., 2024).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Google Slide* untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan terkait kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran. Berikut beberapa teknik yang bisa digunakan:

a. Wawancara

Dilakukan kepada guru, atau ahli materi untuk menggali informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, Bisa juga dilakukan setelah media dikembangkan untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan.

b. Angket kusioner

Diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, pengalaman belajar sebelumnya, dan efektivitas media yang dikembangkan. Setelah uji coba media, angket digunakan untuk

mengumpulkan data tentang tingkat kepuasan, keefektifan, dan kemudahan penggunaan media.

c. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan suatu instrumen yang berupa pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dari subjek penelitian.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah instrumen yang dirancang dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terorganisir dan efektif dalam konteks penelitian pengembangan. Penelitian ini mencakup berbagai metode yang relevan dengan tujuan pengembangan yaitu :

a. Lembar Validasi

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa lembar validasi dan angket yang diisi oleh para validator. Angket adalah alat penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden, yang dijawab secara bebas berdasarkan pandangan mereka.

Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide*

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran *Google Slide*

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dapat dipahami				

2	Isi/Materi dalam media pembelajaran <i>google slide</i> dapat menambah pengetahuan dan wawasan				
3	Media pembelajaran <i>google slide</i> pada materi pelajaran ips disajikan secara lengkap sehingga dapat membantu pembelajaran di kelas				
4	Media pembelajaran <i>google slide</i> bermanfaat dalam membantu proses belajar selain buku paket				
5	Materi yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami				
6	Gambar dan tulisan dalam media pembelajaran <i>google slide</i> menarik dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari				
7	Desain sampul, gambar dan tulisan menarik				
8	Tampilan tiap halaman menarik perhatian untuk menunjang pembelajaran menulis teks negosiasi				
9	Media pembelajaran <i>google slide</i> sangat simpel untuk digunakan dan dipelajari				
10	Keseimbangan gambar dan teks menarik dan tidak membosankan				
11	Tampilan keseluruhan media pembelajaran <i>google slide</i> menarik dan				

	dapat menambah minat belajar peserta didik				
--	--	--	--	--	--

(Akbar, 2013)

Pengembangan media pembelajaran *google slide* terbukti praktis berdasarkan tanggapan peserta didik yang diberikan melalui survei terhadap produk yang sedang dikembangkan. Penyusunan lembar peserta didik dilakukan dengan merancang instrumen yang selaras dengan tujuan pengembangan tersebut.

b. Analisis Angket Validasi

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas media pembelajaran *Google Slide* yang dikembangkan. Setiap aspek dari produk yang dikembangkan akan dinilai dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.5

Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

No	Penilaian	Kualifikasi
1	4	Sangat setuju
2	3	Setuju
3	2	Cukup Setuju
4	1	Tidak Setuju

(Erianti et al., 2023)

Teknik analisis data untuk validasi media pembelajaran *Google Slide* dapat dianalisis dari hasil angket, dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

N

(Kamarudin et al., 2022)

Keterangan:

P= Angka persentase data angket

f= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimum

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, akan ditemukan kesimpulan mengenai tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Google Slide* dengan menggunakan skala likert sebagai intrumen penilaian. Penilaian tersebut didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 3.6
Interprestasi Skor Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-90	Sangat Layak

c. Analisis Data Angket Kepraktisan

Data Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *google slide*, dapat dirumuskan sebagai berikut ini :

Skor yang diperoleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

(Septyaningrum et al., 2023)

Setelah presentase diperoleh, maka dilakukan bentuk pengelompokan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Kepraktisan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

d. Analisis Data Efektivitas (Tes Hasil Belajar Peserta didik)

Dalam menilai efektivitas suatu produk pengembangan, pendekatan yang umum digunakan adalah teknis analisis data yang mempertimbangkan pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai indikatornya. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai minimal atau lebih yaitu 65 sesuai dengan KKM yang berlaku.

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian efektivitas

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan teks bacaan				
2	Mendata poin poin penting dalam Hasil Pembelajaran				
3	Mengulas Kembali hasil materi pembelajaran				

4	Hasil ragam dari media pembelajaran berbasis google slide				
---	---	--	--	--	--

(Kusmayadi, 2021)

Keterangan:

4= Sangat Tepat

3= Tepat

2= Cukup Tepat

1= Kurang Tepat

Skor Maksimal= 16

Untuk menghitung skor hasil belajar setia individu menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Peserta didik akan dianggap tuntas jika mencapai nilai nilai KKM yang telah ditentukan bahkan melewati nilai KKM yang sudah ditentukan. Keefektivan media pembelajaran *Google slide* dapat dianalisis dengan skala belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan mengalami peninigkeiten apabila tergolong pada tingkatan efektif.

Tabel 3.9
Kriteria Penilaian Keefektivan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
P> 80%	Sangat Efektif

$70\% < P \leq 80\%$	Efektif
$60\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
$50\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif
$P \leq 50\%$	Tidak efektif

3.8 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Lahewa, yang terletak di Kabupaten Nias Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki akses internet yang memadai dan siswa yang beragam dalam kemampuan belajar.